

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CD
BELAJAR AKSARA JAWA
YUK! NGUDI ILMU CARAKAN DHEWE KARO BALA
UNTUK ANAK SMP DAN MTS DI LAMONGAN**



**DISUSUN OLEH:
DHIAH AGUSTINA QA HAR
0954010017**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL " VETERAN"
JAWA TIMUR
2013**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CD
BELAJAR AKSARA JAWA
YUK! NGUDI ILMU CARAKAN DHEWE KARO BALA
UNTUK ANAK SMP DAN MTS DI LAMONGAN
TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Teknik (S-1)

JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**DISUSUN OLEH:
DHIAH AGUSTINA QA HAR
0954010017**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “ VETERAN”
JAWA TIMUR
2013**

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
CD BELAJAR AKSARA JAWA
YUK! NGUDI ILMU CARAKAN DHEWE KARO BALA
UNTUK ANAK SMP DAN MTS DI LAMONGAN

Dipersiapkan dan disusun oleh
DHIAH AGUSTINA QA HAR

0954010017

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal : 27 Mei 2013

Pembimbing I

Septi Asri Finanda, S.Pd., M.Sn.
NPTY. 3870 9130 3631

Penguji I

Kadek P, S.Sn., M.Sn.
NPTY. 3810 6130 3611

Pembimbing II

Gusti M.H.F, ST.
NPTY. 3831 0130 3641

Penguji II

Aryo Bayu W, ST., M.Med.Kom.
NPTY. 3851 1130 3531

Ketua Jurusan

Heru Subiyantoro, ST., MT.
NPTY. 3 7102 96 0061 1

Koordinator

Aditya Rahman Y, ST., M.Med.Kom
NPTY. 3810 9100 3031

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)

Tanggal :

Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Naniek Ratni JAR., M.Kes.
NIP. 19590729 198603 2 00 1

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
CD BELAJAR AKSARA JAWA
YUK! NGUDI ILMU CARAKAN DHEWE KARO BALA
UNTUK ANAK SMP DAN MTS DI LAMONGAN

Dipersiapkan dan disusun oleh
DHIAH AGUSTINA QAHR

0954010017

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal : 27 Mei 2013

Pembimbing I

Septi Asri Finanda, S.Pd., M.Sn.
NPTY. 3870 9130 3631

Penguji I

Kadek P, S.Sn., M.Sn.
NPTY. 3810 6130 3611

Pembimbing II

Gusti M.H.F, ST.
NPTY. 3831 0130 3641

Penguji II

Aryo Bayu W, ST., M.Med.Kom.
NPTY. 3851 1130 3531

Ketua Jurusan

Heru Subiyantoro, ST., MT.
NPTY. 3 7102 96 0061 1

Koordinator

Aditya Rahman Y, ST., M.Med.Kom
NPTY. 3810 9100 3031

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)
Tanggal :
Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Naniek Ratni JAR., M.Kes.
NIP. 19590729 198603 2 00 1

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, perancang panjatkan Kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga perancang dapat menyelesaikan Laporan TA (Tugas Akhir) yang berjudul “Perancangan Multimedia Interaktif CD Belajar Aksara Jawa Yuk! Ngudi Ilmu Carakan Dhewe Karo BALA untuk Anak SMP dan MTS” dengan lancar. Laporan TA (Tugas Akhir) ini disusun oleh perancang untuk menyelesaikan program S1 (Sarjana Tingkat satu) progdi Desain Komunikasi Visual (DKV) Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan (FTSP) Universitas Pembangunan Nasional (UPN) “Veteran” Jawa Timur.

Perancangan Multimedia Interaktif CD Belajar Aksara Jawa Yuk! Ngudi Ilmu Carakan Dhewe Karo BALA untuk Anak SMP dan MTS, yaitu perancangan interaktif CD untuk belajar membaca dan menulis aksara jawa. Judul interaktif CD ini adalah Yuk! Ngudi Ilmu Carakan Dhewe karo BALA, yang memiliki arti ayo! belajar aksara jawa secara mandiri bersama BALA. Perancangan ini dilaksanakan di Lamongan, sehingga didapatkan landmark BA dan LA yang diambil dari Logo Lamongan yaitu bandeng dan lele. Fungsi landmark ini digunakan untuk *guide* atau pemandu dalam belajar interaktif CD aksara jawa, supaya target segment tertarik dan mau belajar aksara jawa secara mandiri.

Tujuan perancangan ini adalah untuk mengajak generasi mudah supaya mau berpartisipasi untuk melestarikan budaya bangsa terutama aksara jawa, dengan cara belajar membaca dan menulis Aksara Jawa. Siswa SMP dan MTS dapat membaca dan menulis aksara Jawa dengan baik. Siswa mampu belajar aksara Jawa secara mandiri

Laporan ini tersusun atas partisipasi dari berbagai pihak yang telah membantu kami mulai dari perencanaan sampai selesai. Adapun pihak-pihak yang telah membantu kami antara lain:

1. Ibu Septi Asri Finanda, S.Pd., M.Sn sebagai dosen pembimbing pertama telah banyak memberi bimbingan kepada perancang.

2. Bapak Gusti Muhammad Hamdan Firmanta, ST sebagai dosen pembimbing kedua, telah banyak memberi bimbingan kepada perancang.
3. Bapak/Ibu dosen yang sudah mengajari kami tentang ilmu Desain Komunikasi Visual sebagai bekal perancang untuk mengerjakan Tugas Akhir dan bekal untuk kehidupan dimasa datang.
4. Keluarga Bapak H. Sutrisno, S.Pd yang sudah membiayai perancang.
5. Seluruh Sekolah SMP dan MTS Negeri di Lamongan, yang sudah mengisinkan perancang untuk observasi dan wawancara.
6. Siswa SMP dan MTS di Lamongan yang sudah mau berpartisipasi untuk menjawab pertanyaan perancang.
7. Seluruh teman dan sahabat perancang yang sudah membantu kami dalam perancangan.

Kami berharap laporan ini bermanfaat bagi perguruan tinggi, mahasiswa dan masyarakat. Guna untuk meningkatkan kualitas kurikulum Desain Komunikasi Visual, dan mahasiswa diharapkan dapat mengetahui perkembangan teknologi dan mengembangkan teknologi dengan bentuk desain yang baik dan sesuai dengan bidang studi yang dipelajari.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan, ibarat tak ada gading yang tak retak. Oleh karena itu kami mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak agar dapat bekerja lebih baik lagi.

Perancang

Dhiah Agustina Qahar

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Surabaya, 12 Juni 2013

Dhiah Agustina Qahar

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xviii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Ruang Lingkup	6
1.6. Implementasi Desain	7
1.7. Tujuan Perancangan	7
1.8. Manfaat Perancangan	8
1.9. Sistematika Perancangan	9

BAB II STUDI EKSISTING DAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori	10
2.1.1 Tinjauan Media Komunikasi Visual	10
2.1.1.1 Multimedia	10
2.1.1.2 Multimedia Interaktif	13
2.1.1.3 Interaktif CD	14
2.1.2 Tinjauan Komunikasi Visual	16
2.1.2.1 Unsur-unsur Visual	16
2.1.2.2 Elemen Visual	18

2.2. Aksara Jawa	21
2.2.1. Jenis Aksara Jawa	23
2.2.1.1 Aksara <i>Urip</i> atau <i>carakan</i>	23
2.2.1.2 Aksara <i>Mati</i> atau <i>Pasangan</i>	27
2.2.1.3 Angka atau <i>wilangan</i>	28
2.2.1.4 Huruf Utama Akasara <i>Murda</i>	29
2.2.1.5 Huruf Vokal Depan atau Aksara <i>Swara</i>	29
2.2.1.6 Nga <i>Lelet</i> dan Pa <i>Cerek</i>	30
2.2.1.7 Huruf Tambahan atau Akasara Rekan.....	30
2.2.1.8 Tanda Baca <i>Sandhangan</i>	30
2.3. Analisa Media Pembelajaran Interaktif	33
2.3.1. Studi Eksisting	33
2.3.2. Kompetitor	36
2.3.3. Komparator	38

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1. Definisi Judul dan Sub Judul	41
3.1.1 Multimedia.....	41
3.1.2 Interaktif CD	41
3.1.3 Belajar	41
3.1.4 Aksara Jawa	41
3.1.5 Yuk! Ngudi Ilmu Carakan Dhewe karo BALA	42
3.1.6 Anak SMP dan MTS.....	42
3.2. Teknik Sampling	42
3.2.1 Strategi Media.....	42
3.2.2 Analisa Target Segmen	43
3.3. Jenis dan Sumber Data	45
3.3.1 Metode Perancangan	45
3.3.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	45

3.4. Teknik Pegumpulan Data	48
3.5. Metode Analisa Data	48
3.6. Metodologi Perancangan	48
3.7. Alur Berfikir	50

BAB IV KONSEP DESAIN

4.1. Hasil Analisa Riset	51
4.1.1 Analisa Riset Komparator	51
4.2. <i>Consumer Journey</i>	52
4.3. <i>Point Of Contact</i>	53
4.4. <i>Consumer Insight</i>	57
4.5. Segmentasi	57
4.6. Target Segmentasi	58
4.7. <i>UniqueSelling Point</i> (USP)	59
4.8. Analisa SWOT (<i>Strenght Weakness Opportunity Threat</i>)	59
4.9. Konsep <i>Keyword</i>	60
4.9.1 Bagan Konsep	61
4.9.2 Perumusan Konsep (<i>Keyword</i>)	61
4.10. Penjabaran Konsep.....	62
4.10.1 Deskripsi Content atau isi	62
4.10.1.1 Menu Utama.....	62
4.10.1.2 Sub Menu Sejarah Aksara Jawa.....	64
4.10.1.3 Sub Menu Aksara <i>Carakan</i>	64
4.10.1.4 Sub Menu Aksara <i>Sandhangan</i>	65
4.10.1.5 Sub Menu <i>Pasangan</i>	67
4.10.1.6 Sub Menu Aksara Murda	68
4.10.1.7 Sub Menu Aksara <i>Swara</i>	68
4.10.1.8 Sub Menu Aksara <i>Rekan</i>	69
4.10.1.9 Sub Menu Angka Jawa	70
4.10.1.10 Sub Menu <i>Pada</i> atau Tanda Baca	71

4.10.1.11 Sub Menu “Nga” <i>Lelet</i> dan “Pa” <i>Cerek</i>	72
4.10.2 Deskripsi Visual	73
4.10.2.1 Strategi Komunikasi atau Gaya Bahasa	73
4.10.2.2 Strategi Visual	73
4.10.3 Studi Visual	75
4.10.3.1 Studi Landmark	75
4.10.3.2 Studi Baju Landmark	76
4.10.3.3 Studi warna baju landmark	77
4.10.3.4 Studi Wardrobe Landmark dan Keris Lele	78
4.10.3.5 Studi Nama Landmark	79
4.10.3.6 Studi Visual Tombol, awan, background materi, background judul	79
4.10.3.7 Studi Visual Bentuk pada Layout Background	80
4.10.3.8 Tombol	81
4.10.3.9 Studi visual warna suasana	81
4.10.3.10 Studi Font	82
4.10.3.9 Studi visual warna suasana	82
4.10.4 Ukuran Layout Interaktif CD	83
4.10.5 Deskripsi konsep Audio	84
4.10.6 Alternatif Desain	84
4.10.6.1 Studi bentuk landmark	85
4.10.6.2 Alternatif bandeng dan lele	85
4.10.6.3 Alternatif costume bandeng dan lele	86
4.10.6.4 Alternative Ornamen	88
4.10.6.5 Alternative layout dan font	88
4.10.6.6 Alternatif Landmark Digital	89
4.10.6.7 Alternatif Layout Digital	90
4.10.7 Format	92
4.10.8 Studi Visual Karakter Animasi	92
4.11. Konsep Media	95
4.11.1 Panduan Media	95

4.11.1.1 Media Utama	95
4.11.1.2 Media Pendukung Multimedia Interaktif CD.....	95
4.11.1.3 Media Pendukung Launching Produk atau Event	95
4.11.1.4 Strategi Kreatif	96

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Media Utama	96
5.1.1 Multimedia interaktif CD belajar Aksara Jawa yuk! ngudi Ilmu	
Carakan dhewe karo BALA.....	96
5.1.1.1 Bumper in CD Interaktif	96
5.1.1.2 Menu utama	97
5.1.1.3 Asal-usul aksara jawa	98
5.1.1.4 Aksara Carakan.....	101
5.1.1.5 Menu <i>Sandhangan</i>	102
5.1.1.6 <i>Sandhangan</i>	102
5.1.1.7 <i>Pasangan</i>	105
5.1.1.8 Aksara <i>Murda</i> dan Pasangannya.....	106
5.1.1.9 Aksara <i>Swara</i>	106
5.1.1.10 Aksara <i>Rekan</i>	107
5.1.1.11 Pa <i>Cerek lan Nga Lelet</i>	108
5.1.1.12 Angka Jawa.....	108
5.1.1.13 Menu Pada	109
5.1.1.14 Pada.....	109
5.1.1.14 Bumper Out.....	110
5.2 Media Pendukung CD	111
5.2.1 Jaket CD.....	111
5.2.2 Label CD	111
5.2.3 Cover CD	112
5.3 Media Pendukung Promosi dan Event.....	113
5.3.1 Poster Promo CD	113
5.3.2 Poster Event.....	113

5.3.3 Mouse Pad	114
5.3.4 Wallpaper	115
5.3.5 Screen Saver	115
5.3.6 Kaos Promosi	116
5.3.7 Boneka BA dan LA	116
5.3.8 Bantal hanacaraka.....	117
5.3.9 Caption	118
5.3.10 Progress Visual	119
5.3.11 Vedeo Testimony Target Audience tentang Interaktif CD	119
5.3.12 <i>Backdrobe</i> , Ombak dan Tulisan Judul Timbul.....	120

BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN

6.1 Kesimpulan	121
6.2 Saran	122

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

GLOSARIUM

BIODATA PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Hasil Kuisioner Sumber Penulis: Dhiah Agustina Qahar 2012	5
Gambar 1.2 Sistematis perancangan sumber penulis: Dhiah Agustina Qahar 2012	9
Gambar 2.1 Sejarah 20 Aksara Jawa yang tercipta berawal dari Adjisaka pepak Jawa Abi, (2012:103)	23
Gambar 2.2 CD interaktif ayo <i>sinau</i> aksara Jawa untuk SD sumber: katniar pinasti pamungkas 2010	34
Gambar 2.3 Belajar menulis aksara sunda sumber: kampoeng belajar disusun oleh WS. Sukmawati, 2010	37
Gambar 2.4 Belajar menulis Aksara Jawa sumber: youtube.com, 2012	39
Gambar 3.1 Silabus SMP Negeri 4 Lamongan sumber: ibu titis guru SMP Negeri 4 Lamongan, 26 November 2012	45
Gambar 3.2 Bagan alur berfikir sumber: penulis, Dhiah Agustina Qahar, 2012	50
Gambar 4.1 Consumer journey sumber: Dhiah Agustina Qahar, Lamongan, 6 Maret 2013	56
Gambar 4.2 Bagan Konsep sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013 ...	61
Gambar 4.3 brandstorming untuk mencari judul interaktif CD sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	62
Gambar 4.4 Menu utama CD interaktif sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	63
Gambar 4.5 Sub menu sejarah aksara jawa sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	64
Gambar 4.6 Sub menu aksara <i>carakan</i> sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	65
Gambar 4.7 Sub menu <i>sandhangan</i> sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	66
Gambar 4.8 Sub menu <i>pasngan</i> sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret	

2013	67
Gambar 4.9 Sub menu aksara <i>murda</i> sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	68
Gambar 4.10 Sub menu aksara <i>swara</i> sumber: Dhiah Agustina Qahar 7 Maret 2013	69
Gambar 4.11 Sub menu aksara <i>rekan</i> sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	70
Gambar 4.12 Sub menu aksara <i>rekan</i> sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	71
Gambar 4.13 Sub menu <i>pada</i> sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	72
Gambar 4.14 Sub menu Nga <i>Lelet</i> dan Pa <i>Cerek</i> . sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	73
Gambar 4.15 studi karakter landmark. Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	76
Gambar 4.16 studi baju landmark. Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	77
Gambar 4.17 studi warna baju landmark. Sumber: Dhiah Agustina Qahar, Maret 2013	78
Gambar 4.18 studi wardrobe landmark dan keris lele Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	78
Gambar 4.19 studi nama landmark. Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	79
Gambar 4.20 Studi Visual Tombol, awan, background materi, background judul Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	80
Gambar 4.21 Studi Visual bentuk pada layout background Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	80
Gambar 4.22 Studi Visual bentuk pada layout background Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	81
Gambar 4.23 Studi visual warna suasana Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	82
Gambar 4.24 Studi font judul Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	83

Gambar 4.25 foto LCD consumer journey untuk studi ukuran layout interaktif	
Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret 2013	84
Gambar 4.26 studi bentuk landmark Sumber: Dhiah Agustina Qahar,	
7 Maret 2013	85
Gambar 4.27 alternatif bandeng dan lele Sumber: Dhiah Agustina Qahar,	
7 Maret 2013	86
Gambar 4.28 alternatif costume bandeng dan lele Sumber: Dhiah Agustina	
Qahar dan Doni Indriasto, 7 Maret 2013	87
Gambar 4.29 alternatif ornament Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 7 Maret	
2013	88
Gambar 4.30 alternatif layout dan font Sumber: Dhiah Agustina Qahar,	
7 Maret 2013	89
Gambar 4.31 alternatif bandeng dan lele secara digital Sumber: Dhiah	
Agustina Qahar, 7 Maret 2013	90
Gambar 4.32 alternatif layout digital Sumber: Dhiah Agustina Qahar,	
7 Maret 2013	92
Gambar 4.33 sketsa karakter animasi Sumber: doni indriasto, 7 Maret 2013 .	93
Gambar 4.34 digital karakter animasi Sumber: doni indriasto, 7 Maret 2013 .	94
Gambar 5.1 Bumper in CD interaktif Sumber: Dhiah Agustina Qahar,	
2 Juni 2013	97
Gambar 5.2 menu utama Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	98
Gambar 5.3 asal-usul aksara carakan Sumber: Dhiah Agustina Qahar,	
2 Juni 2013	100
Gambar 5.4 aksra carakan Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	102
Gambar 5.5 menu sandhangan Sumber: Dhiah Agustina Qahar,	
2 Juni 2013	102
Gambar 5.6 Sandhangan Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	105
Gambar 5.7 Pasangan Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	106
Gambar 5.8 Aksara Murda dan pasangannya Sumber: Dhiah Agustina Qahar,	
2 Juni 2013	106
Gambar 5.9 Aksara Swara Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	107

Gambar 5.10 Aksara rekan Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	108
Gambar 5.11 pa cerek lan nga lelet Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013.....	108
Gambar 5.12 Menu Pada Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013.....	109
Gambar 5.13 Pada Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013.....	110
Gambar 5.14 bumper out Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	110
Gambar 5.15 jaket DD atau kemasan CD Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	111
Gambar 5.16 Label CD Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	112
Gambar 5.17 Cover CD Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	112
Gambar 5.18 Poster Promo CD interaktif Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	113
Gambar 5.19 Poster Event Launching Interaktif CD Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	114
Gambar 5.20 Mouse Pad Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013.....	114
Gambar 5.21 Wallpaper Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	115
Gambar 5.22 Screen Saver Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013.....	115
Gambar 5.23 kaos promosi Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	116
Gambar 5.24 Boneka BALA Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013....	117
Gambar 5.25 Bantal Hanacaraka Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	118
Gambar 5.26 Display Proses Visual Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	119
Gambar 5.27 Display Video Testimony Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	119
Gambar 5.28 Backdrobe, Ombak dan Tulisan Judul Timbul Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	120
Gambar 5.29 Pameran di BG junction 2013 Sumber: Dhiah Agustina Qahar, 2 Juni 2013	120

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Huruf Aksara Jawa atau Aksara urip atau carakan sumber: buku sinau aksara Jawa Ali, (2012:31)	
direpro Dhiah Agustina Qahar, 2012	24
Tabel 2.2 Arti Aksara Jawa menurut tafsiran Pakubuwono IX, Raja Kasunanan Surakarta sumber: trulyjogja.com diakses 2012	25
Tabel 2.3 Arti Aksara Jawa menurut Yanuarta, (2008:2-3)	27
Tabel 2.4 Aksara Mati atau pasangan Aksara Jawa sumber: buku sinau aksara Jawa Ali, (2012:50)	
direpro Dhiah Agustina Qahar, 2012	27
Tabel 2.5 Angka Aksara Jawa atau wilangan sumber: buku sinau aksara Jawa Ali, (2012:50)	
direpro Dhiah Agustina Qahar, 2012	28
Tabel 2.6 Huruf utama atau aksara murda sumber: buku sinau aksara Jawa Ali, (2012:53)	
direpro Dhiah Agustina Qahar, 2012	28
Tabel 2.7 Huruf vokal depan aksara swara sumber: buku sinau aksara Jawa Ali, (2012:55)	
direpro Dhiah Agustina Qahar, 2012 2012	29
Tabel 2.8 Contoh penggunaan aksara swara sumber: buku sinau aksara Jawa Ali, (2012:55)	
direpro Dhiah Agustina Qahar, 2012	29
Tabel 2.9 Nga lelet dan Pa cerek sumber: buku sinau aksara Jawa Ali, (2012:55)	
direpro Dhiah Agustina Qahar, 2012	30
Table 2.10 Huruf tambahan aksara rekan sumber: buku sinau aksara Jawa Ali, (2012:56)	
direpro Dhiah Agustina Qahar, 2012	30

Tabel 2.12 Sandhangan panyigeging wanda	
sumber: pepak bahasa jawi Adi, (2012:105)	
direpro Dhiah Agustina Qahar, 2012	31
Tabel 2.12 Sandhangan panyigeging wanda	
sumber: pepak bahasa jawi Adi, (2012:105)	
direpro Dhiah Agustina Qahar, 2012	31
Tabel 2.13 Sandhangan Wyanjana	
sumber: pepak bahasa jawi Adi, (2012:105)	
direpro Dhiah Agustina Qahar, 2012	32
Tabel 2.14 Sandhangan pada atau tanda baca	
sumber: pepak bahasa jawi Adi, (2012:105)	
direpro Dhiah Agustina Qahar, 2012	32

MULTIMEDIA INTERAKTIF CD BELAJAR AKSARA JAWA
YUK! NGUDI ILMU CARAKAN DHEWE KARO BALA
UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) DAN
MADRASAH TSANAWIYAH (MTS) DI LAMONGAN

Nama Mahasiswa : Dhiah Agustina Qahar
NPM : 0954010017
Jurusan : Desain Komunikasi Visual FTSP – UPN
Dosen Pembimbing : Septi Asri Finanda, S.Pd., M.Sn

ABSTRAK

Pada masa perkembangannya, aksara Jawa sudah mulai kurang diminati oleh anak-anak terutama siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTS), karena pengaruh budaya global yang masuk dalam kehidupan. Padahal aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tidak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya juga menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Selain untuk melestarikan budaya Jawa, menulis aksara Jawa bisa mengaktifkan otak kiri dan otak kanan secara seimbang. Untuk mempelajari Aksara Jawa tersebut, diperlukan sumber belajar dari berbagai media sehingga dapat menarik dan memberi motivasi siswa untuk belajar secara mandiri, seperti multimedia interaktif CD. Oleh karena itu, timbul gagasan penulis untuk merancang sebuah multimedia interaktif CD belajar aksara jawa baru yang mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar membaca dan menulis aksara jawa secara mandiri.

Kata kunci : CD Interaktif, *Ngudi Ilmu Dhewe, Carakan*

***INTERACTIVE MULTIMEDIA CD LEARN JAVA SCRIPT
YUK! NGUDI ILMU CARAKAN DHEWE KARO BALA
STUDENTS JUNIOR HIGH SCHOOL (SMP) AND MADRASAH
TSANAWIYAH (MTS) IN LAMONGAN***

Student Name : Dhiah Agustina Qahar
NPM : 0954010017
Department : Visual Communication Design FTSP - UPN
Student Advisor : Septi Asri Finanda, S.Pd., M.Sn

ABSTRACT

At the time of its development, javas script has started to less in demand by especially of students junior high school and madrasah tsanawiyah, because of the influence global culture included in life. Java name although script is one of the relics of cultural is priceless price. The form of its script and art also become a relic that deserve to be preserved. In addition to preserve cultural java write a script java can turn the brain left and right brain equally. To study the script java required a source of learning of numerous medium so as to attract and motivity the student to study independently, as an interactive multimedia CD. Hence, arising the idea of authors to design a multimedia interactive cd learning script java new able to attract interest and attention students learn to read and write script java independently.

Keywords: *Interaktif CD, self to learn, Carakan*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang ada di Pulau Jawa. Bahasa Daerah Jawa memiliki jumlah penutur paling banyak di Indonesia. Selain Bahasa lisan, Bahasa Jawa memiliki bahasa tulis. Bahasa tulis tersebut biasa disebut dengan aksara jawa, dan aksara jawa disebut juga *hanacaraka* atau *carakan*. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang sangat berharga. Bentuk aksara dan seni pembuatannya juga menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan (trulyjogja.com, 2007 diakses pada tanggal 2 Oktober 2012). Tidak di Jawa saja, aksara jawa ini juga digunakan di daerah Sunda dan Bali, meski dalam penulisan ada sedikit perbedaan, tetapi aksara yang digunakan itu sama, karena dari ketiga aksara ini sangat mirip sekali dan sama. Aksara jawa ini biasa disebut *hanacaraka* menurut lima aksara yang pertama. Menurut De Casparis 1975 dalam Kozok, (1999:62), ketiga tulisan tersebut berasal dari aksara jawa kuno (*Kawi*), sementara aksara Kawi secara langsung berasal dari aksara Palawa.

Aksara Jawa pada masa sekarang, sudah mulai kurang diminati oleh anak Sekolah Menengah Peretama (SMP), karena pengaruh budaya global yang masuk dalam kehidupan, sehingga banyak orang yang berlomba untuk mempelajari budaya global tersebut, dengan alasan *gaul* karena budaya itu sudah dipelajari oleh semua orang. Bahasa asing yang sering digunakan oleh remaja Indonesia adalah bahasa Korea. Remaja Indonesia sekarang ini terkena demam *K-Pop* atau Korean Pop ini, sehingga timbul minat belajar bahasa dan budaya Korea melebihi minat belajar bahasa dan budaya bangsa sendiri. Pergaulan remaja sekarang, dalam kehidupan sehari-hari mereka menggunakan kata sapaan dengan bahasa Korea, seperti *Anyyeong* atau Halo, *Kamshamnida* atau Terima Kasih, (kompasiana.com, 25 September 2012 dan diakses pada tanggal 2 Oktober 2012).

Pemerintah mendukung program pelestarian budaya. Hal ini dijelaskan pada Tribunnews.com, Jakarta diakses pada tanggal 7 Januari 2013. Forum Peduli Bahasa Daerah Se-Indonesia melakukan aksi di depan Gedung Dewan Perwakilan Rakyat (DPR). Forum Peduli Bahasa Daerah di seluruh Indonesia meminta Bahasa Daerah harus tercantum dalam kurikulum 2013. Setelah berorasi, perwakilan forum tersebut diterima oleh Komisi IX Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) untuk melakukan audiensi, dengan diadakan program pemerintah tersebut, menunjukkan bahwa pentingnya perancangan multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa ini sebagai media penunjang pembelajaran aksara Jawa untuk anak Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Sering dijumpai berbagai mata pelajaran budaya global di sekolah, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, Bahasa Mandarin, Bahasa Korea, dari berbagai mata pelajaran budaya global tersebut yang menyebabkan minat siswa untuk mempelajari bahasa daerah Jawa, terutama aksara Jawa berkurang. Berdasarkan *interview* penulis dengan Ibu Titis, Guru Bahasa Jawa di SMP Negeri 4 Lamongan, yang dilakukan pada tanggal 26 November 2012, beliau mengatakan bahwa anak jaman sekarang lebih menyukai belajar bahasa asing dibandingkan dengan belajar bahasa Jawa, hal ini terlihat dari minat siswa dalam pembelajaran bahasa disekolah.

Pelajaran tentang bahasa dan Aksara Jawa sudah diajarkan sejak dari Sekolah Dasar (SD) di Pulau Jawa, khusus di Jawa Tengah dan Jawa Timur, (trulyjogja.com, 2007 diakses pada tanggal 2 Oktober 2012). Tetapi, waktu yang disediakan dalam proses belajar dan mengajar kurang, serta materi yang diajarkan pada siswa sangat banyak, membuat penyampaian materi kurang maksimal, sehingga membuat siswa akan kesulitan untuk memahami pelajaran aksara Jawa dengan baik. Hal ini tercermin dalam kurikulum KTSP yang hanya mengalokasikan waktu 2 x 40 menit setiap minggu pada pelajaran Bahasa Jawa.

Hasil dari *questioner* yang dilakukan penulis terhadap siswa SMP Negeri 4 Lamongan dan MTS Negeri Lamongan, pada tanggal 10 Oktober 2012, dari 50 anak yang mampu membaca dan menulis aksara Jawa dengan

baik berjumlah 7 anak. Hal ini membuktikan bahwa masih ada siswa yang belum mampu membaca dan menulis aksara Jawa dengan baik. Siswa juga belum mampu untuk menghafal aksara Jawa dan tanda baca aksara Jawa. Oleh karena itu penulis khawatir generasi muda dimasa yang akan datang tidak mengenal budaya bangsa dan bahasa Jawa, terutama dalam hal membaca dan menulis aksara Jawa.

Melestarikan budaya Jawa, terutama aksara Jawa sangat penting, karena budaya Jawa merupakan aset bangsa yang sangat berharga. Usaha untuk melestarikan budaya Jawa, masyarakat Jawa diharapkan dapat menguasai membaca dan menulis aksara Jawa, agar dapat mempelajari sejarah bangsa yang pernah mengalami kejayaan dimasa lalu, serta dapat membiasakan diri membaca dan menulis aksara Jawa dalam kehidupan sehari-hari.

Selain untuk melestarikan budaya Jawa, menulis aksara Jawa dapat mengaktifkan otak kiri dan otak kanan secara seimbang. Jaminan aktif otak kanan terletak pada unsur perasaan seni yang sangat diperlukan, karena menulis huruf Jawa seperti membatik, sangat dekoratif (seluruh lapangan pandang terisi ornamen) dan terdapat keserasian dalam satu huruf serta keserasian antar huruf (Yusisaldi, 2010:40). Keindahan aksara Jawa perlu diperkenalkan kepada siswa SMP agar dapat menimbulkan minat belajar siswa dalam mempelajari aksara Jawa.

Mempelajari Aksara Jawa tersebut, diperlukan sumber belajar dari berbagai media sehingga dapat menarik dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri, seperti multimedia. Salah satunya menurut Suyanto (2004:22),

“Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia game”.

Multimedia juga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan bisnis. Dalam dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran, baik dalam kelas secara klasikal maupun secara individu. Dalam dunia bisnis,

multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*. Menurut Prastowo (2012:40-41),

“System *e-learning* dapat menggunakan berbagai bentuk, dari bahan cetak, program audio, audio visual, interaktif (*interaktif teaching material*)”.

Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (*Audio, Video, gambar, animasi, text, atau grafika*) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi, contohnya adalah *Compact Disk Interaktif*. Menurut Prastowo, (2012:407-408),

“Bahwa dengan pemakaian *Compact Disk Interaktif* dalam proses pembelajaran juga meliputi tiga tujuan pokok pembelajaran yaitu: bertujuan untuk kognitif, psikomotorik dan afektif”.

Tujuan pokok pembelajaran dalam pemakaian *Compact Disk Interaktif* ada tiga yaitu: kognitif, psikomotorik dan afektif. Ketiga tujuan pokok pembelajaran tersebut dapat mendorong siswa untuk belajar. Sehingga dapat menghidupkan minat belajar siswa SMP dan MTS untuk mempelajari aksara Jawa secara mandiri.

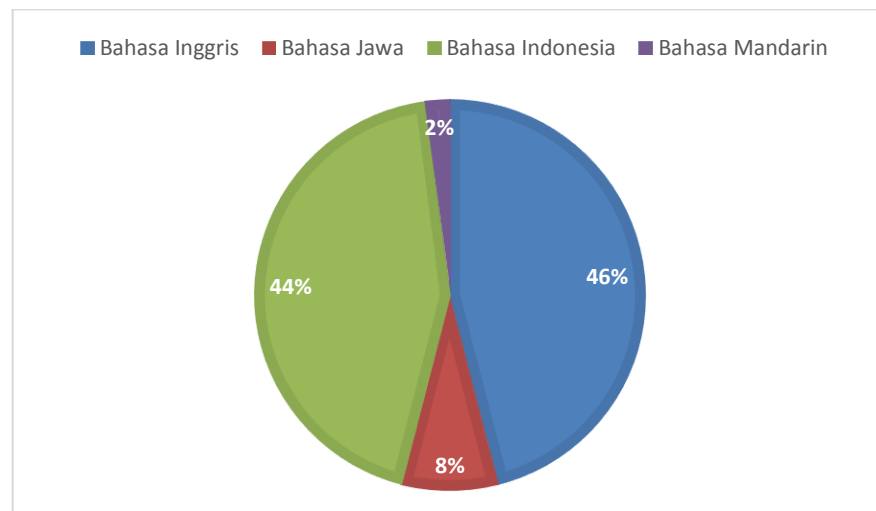
Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTS) sudah mampu mengoperasikan komputer dan internet dengan baik, dari hasil wawancara anak SMP pada tanggal 10 Oktober 2012, seperti Lutfi, Fauziah dan Firah, siswa SMP dan MTS Negeri di Lamongan, mengatakan bahwa mencari informasi untuk menyelesaikan tugas melalui media komputer dan internet serta belajar dengan menggunakan media komputer lebih mudah dan menyenangkan dari pada membaca buku.

Oleh karena itu, muncul gagasan penulis untuk merancang sebuah multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa baru yang mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar membaca dan menulis aksara Jawa, supaya dapat dipergunakan dalam belajar Bahasa Jawa di Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah. Sehingga dengan perancangan multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa baru ini, membuat bahasa Jawa di Sekolah

Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah, akan lebih diminati oleh para siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Berdasarkan observasi, guru di SMP Negeri 4 Lamongan belum menggunakan media pembelajaran interaktif atau CD interaktif pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa.
2. Kurang sarana untuk mempelajari budaya Jawa, seperti media pengenalan Aksara Jawa yang menarik.
3. Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin, 26 November 2012 dengan ibu Titis (Guru bahasa Jawa SMP Negeri 4 Lamongan) siswa kurang mengenal sejarah dan budaya Jawa.
4. Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin, 26 November 2012, dengan ibu Titis (Guru SMP Negeri 4 Lamongan) bahwa siswa belum mengetahui manfaat aksara Jawa sehingga siswa tidak mau mempelajari aksara Jawa.
5. Berdasarkan hasil kuisioner pada tanggal 10 Oktober 2012, dari 50 siswa SMP Negeri 4 Lamongan, menunjukkan bahwa anak remaja lebih tertarik dengan bahasa asing dibandingkan dengan bahasa Jawa, data terinci sebagai berikut:



Gambar 1.1 skema hasil kuisioner
Sumber penulis: Dhiyah Agustina Qahar 2012

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merencanakan dan merancang Multimedia Interaktif CD belajar Aksara Jawa dengan konsep ngudi ilmu dhewe, dengan menghadirkan dua landmark yaitu BA dan LA sebagai *guide* atau pemandu dalam multimedia interaktif CD, untuk siswa SMP dan MTS VII-IX sehingga komunikasi yang disampaikan secara konsep dan visual dapat tercapai dengan baik?

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan ini ditujukan pada anak SMP dan MTS di Lamongan, kelas VII-IX yang berusia sekitar 12-15 tahun, karena siswa SMP dan MTS sudah mampu menggunakan atau mengoperasikan komputer dengan baik.
2. Perancangan yang dilakukan ini berada di sekitar Lamongan, sehingga dapat menghadirkan dua landmark yaitu BA dan LA.
3. Nama BA dan LA diambil dari nama awal bandeng dan lele.
4. BA dan LA sebagai *guide* atau pemandu dalam multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa
5. Perancangan ini mengajak siswa untuk belajar mandiri sehingga didapatkan konsep ngudi ilmu dhewe.
6. Materi yang dirancang pada Multimedia interaktif CD belajar Aksara Jawa, yang akan disampaikan sesuai dengan umur siswa SMP dan MTS kelas VII-IX, yaitu memperkenalkan semua aksara Jawa (aksara Jawa urip, aksara Jawa mati, aksara Jawa angka)
7. Dalam perancangan CD interaktif diberikan selingan berupa animasi tentang sejarah aksara Jawa dengan karakter Adjisaka.
8. Tidak membahas Kurikulum Bahasa Jawa.
9. Hanya mengajarkan cara membaca dan menulis aksara Jawa.

1.5 Ruang Lingkup Studi

1. Studi tentang multimedia pembelajaran yang disukai dan sering dilakukan oleh siswa SMP dan MTS, seperti CD interaktif, film, buku, *game*.
2. Riset target segment.

3. Studi tentang gaya visual (studi warna, komposisi, *layout*).
4. Studi eksisting dan komparator.
5. Consumer journey
6. Studi Lamongan

1.6 Implementasi Desain

1. Hasil dari observasi dan wawancara didapatkan media utama yaitu: Multimedia CD interaktif Belajar Aksara Jawa berbentuk CD berisi tentang pembelajaran tentang aksara Jawa, dan terdapat pengertian serta contoh di setiap materi. Multimedia interaktif CD ini akan diterbitkan dan dijual di toko buku yang ada di Lamongan.
2. Supaya menarik minat belajar siswa SMP dan MTS, multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa diberi Media pendukung seperti bumper in, sedikit animasi tentang asal-usul aksara Jawa, setiap suasana bisa bergerak, dan bumper out.
3. Supaya menarik target segment untuk membeli multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa, diberi media pendukung kemasan, seperti jaket CD, cover CD dan label CD.
4. Hasil dari consumer journey dihasilkan media mendukung untuk promosi dalam launching yaitu poster event, poster promo CD, kaos, boneka BALA, bantal hanacarakan, backdrobe dan judul event yang dipromosikan.

1.7 Tujuan perancangan

1. Memberikan pengetahuan dasar mengenai Aksara Jawa untuk anak SMP dan MTS dengan materi yang sesuai dapat meningkatkan kemampuan dan kecintaan anak terhadap budaya sendiri, utamanya budaya Jawa.
2. Mempermudahkan siswa Sekolah Menengah Pertama untuk belajar aksara Jawa secara mandiri.
3. Memancing keinginan siswa Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah untuk belajar aksara Jawa dengan maksimal.

4. Mengingat dan mengajak siswa Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah untuk dapat menghargai dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia terutama mengajarkan Aksara Jawa untuk menghargai budaya Indonesia.
5. Menghasilkan perancangan yang unik, kreatif dan inovatif sesuai dengan target *audience*.
6. Menyelesaikan Tugas Akhir S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya.

1.8 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Akademis

- Meningkatkan kurikulum Desain Komunikasi Visual.
- Memperoleh media pembelajaran baru yaitu multimedia interaktif CD belajar aksara jawa yang dapat dimanfaatkan dikemudian hari.
- Jurusan Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur akan lebih dikenal masyarakat luar Surabaya, karena observasi yang dilakukan diluar kota Surabaya yaitu Lamongan.

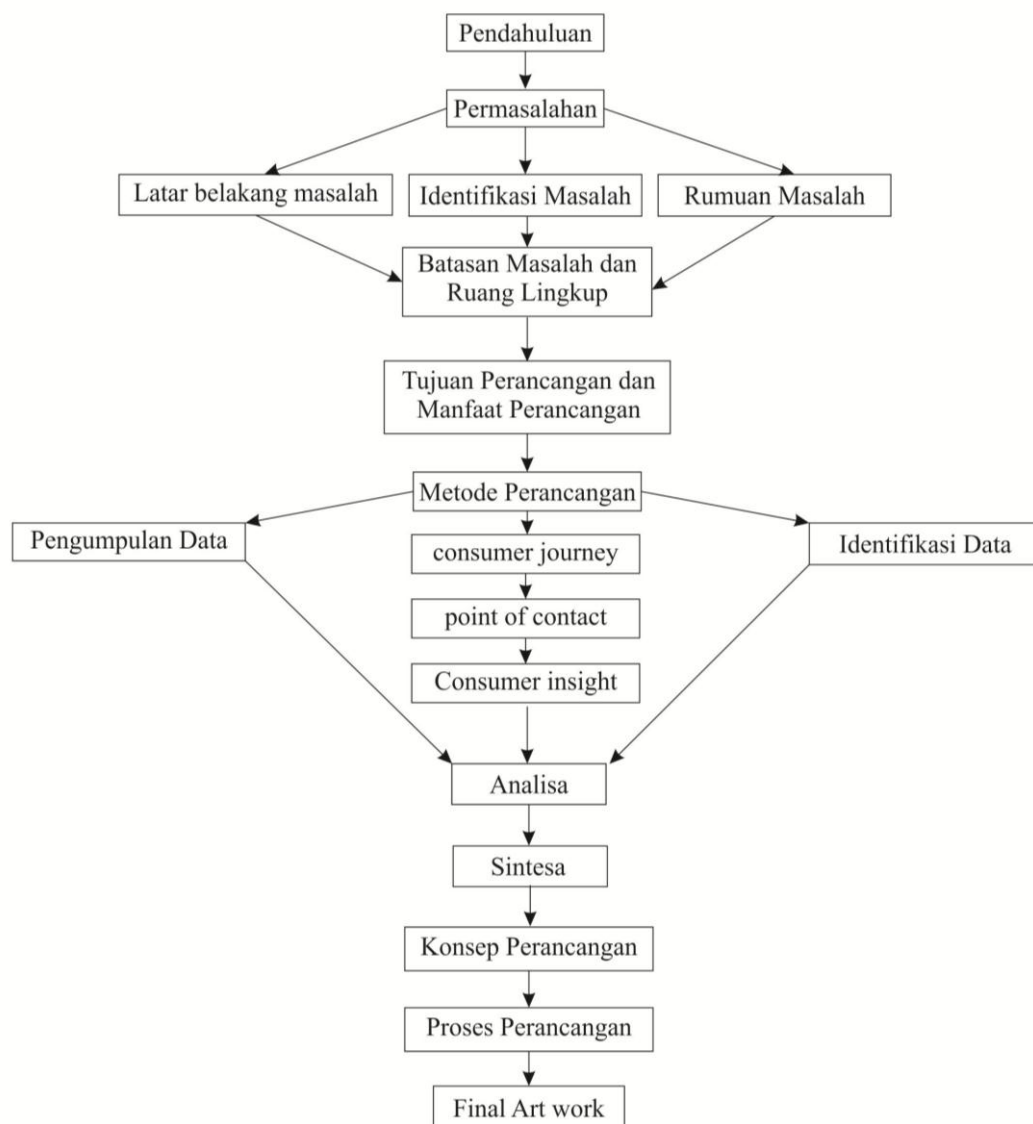
2. Manfaat Praktis

- Bagi Perancang
Hasil dari perancangan Multimedia interaktif CD belajar Aksara Jawa ini, dapat menumbuhkan kreativitas perancang.
- Bagi Sekolah
CD pembelajaran ini akan memberi sumbangan berupa perangkat media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru-guru dalam proses pembelajaran di sekolah.
- Bagi guru
Membantu proses pembelajaran bahasa jawa khususnya membaca dan menulis aksara jawa

- Bagi siswa

Dengan adanya CD interaktif belajar Aksara Jawa, dapat menarik minat belajar siswa untuk mempelajari aksara Jawa secara mandiri dan ikut serta melestarikan salah satu budaya Indonesia yaitu aksara Jawa.

1.9 Sistematika Perancangan



Gambar 1.2 Sistematika perancangan
sumber penulis: Dhiyah Agustina Qahar 2012